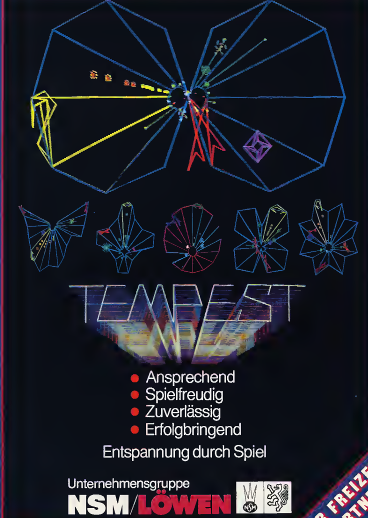

TEMPEST
Ansprechend
Spielfreudig
Zuverlässig
Erfolgbringend
Entspannung durch Spiel
Unternehmensgruppe
NSM/LÖWEN
NSM
IHR FREIZEIT PARTNER

TEMPEST – das Spiel der Superlative

Der Spieler erkundet fremde Galaxien und stoßt dabei immer tiefer ins Weltall vor.

Bei Spielbeginn kann unter funf verschiedenen Schwierigkeitsgraden gewählt werden, indem der Spieler sich für die nachstgelegene Galaxie (Sektor 1) oder für tiefer im All befindliche Galaxien (Sektor 3, 5, 7 oder 9) entscheidet. Dementsprechend verschieden sind auch die jeweiligen Anforderungen an Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit des Spielers.

Nach jedem erfolgreichen Durchgang wird mit einem neuen Spielfeld auch eine ganz andere Galaxie erreicht, auf die es sich taktisch umzustellen gilt.

Jede Galaxie stoßt aus ihrem Zentrum verschiedene Feuerkörper und Strahlen aus, die es abzuwehren bzw. denen es auszuweichen gilt.

Ist es dem Spieler gelungen, zu neuen Galaxien vorzustoßen, so hat er wahrend einer gewissen Zeit die Moglichkeit, sein nachstes Spiel in der Phase zu beginnen, die er zuletzt erfolgreich absolviert hatte. Das begeistert alle Spieler und halt sie am Gerat. Denn auf diese Weise konnen Konner stufenweise von Galaxie zu Galaxie bis zur Phase 99 vordringen, die die hochste Wertung bringt, aber auch den hochsten Schwierigkeitsgrad besitzt.

Die 99 verschiedenen Schwierigkeitsgrade und die stets wechselnden Galaxien mit ihren verschiedenen Feuerkorpern fordern den spielerisch-sportlichen Ehrgeiz geradezu heraus. Der Spieler macht auf seinem Erkundungsflug ins All immer neue Erfahrungen mit Zackenblitzen, Ouertreibern, Meteoren, Strahlenspiralen, Feuerballen und grünen Strahlenspitzen. Jede Berührung mit diesen Feuerkorpern oder Strahlen bedeuten das „Aus" für eines der Spielerraumschiffe.

In 3 dimensionalen, farbigen Szenen wird das faszinierende Spielgeschehen auf einem X-Y-Monitor mit außerster Brillanz und Prazision dargestellt.

Mit einem Schwungrad-Steuerknopf und Drucktasten wird der Spielablauf gelenkt.

Je nach Spieleinstellung stehen 2, 3, 4 oder 5 Raumschiffe zur Verfugung.

Die acht besten Punktergebnisse werden zusammen mit den Initialen der betreffenden Spieler auf dem Monitor angezeigt.

Die drei hochsten Ergebnisse bleiben als ständiger Anreiz auch nach dem Abschalten des Gerates erhalten. Bei Spielende wird allen Spielern ihr jeweils erreichter Platz in der Rangliste von 1–99 eingeblendet.



Munzanlage
Getrennte Munzprufer für 1,– DM- und 5,– DM-Einwurf

Einstellmoglichkeiten
Spieleanzahl pro Munze für 1,– DM und 5,– DM
Bonus bei Einwurf von mehreren 1,– DM-Munzen (Preisnachlaß)
Freispiel
Texteinblendung deutsch, mehrsprachig
Raumschiffe pro Spiel
Schwierigkeitsgrad leicht, mittel, schwer
Bonus bei Erreichen einer bestimmten Punktezahl
Erneuter Spielablauf moglich bei Phase 1, 3, 5, 7, 9

Service-Einstellungen
Selbsttest-Schalter
Lautstarkeregler

Bedienungspaneel
Druckschalter für 1 Spieler und 2 Spieler
Feuerknopf und Superzapperknopf
Schwungrad (mit Opto-Abtastung) für exakte Raumschiffsteuerung

High Score
Die 8 besten Punktergebnisse konnen mit den Initialen des Spielers eingegeben und am Bildschirm ausgelesen werden

Monitor
Optimale Bildwiedergabe durch einen X-Y-Monitor

Module
Netzteil
Spannungsversorgung
PC-Board mit LED-Spannungsanzeige

Gehause
Standgerat mit getrenntem Kassenraum zu den hochspannungsführenden Baugruppen.
Leistungsaufnahme 250 Watt

Höhe	175 cm
Breite	64 cm
Tiefe	81 cm

Gewicht 109 kg